temática ISSN 1807-8931

Práticas do ensino de leitura e escrita com a utilização do jogo de tabuleiro Dixit[1]

Reading and writing teaching practices using the Dixit board game

Gilmara de Cássia dos SANTOS[2]
Roseane Batista Feitosa NICOLAU[3]

Resumo

Uma das mudanças mais latentes nos últimos anos diz respeito à inclusão de novas práticas de interação e de multiletramento no contexto da Educação Básica. Os jogos de tabuleiro modernos podem ser um campo fértil para essas práticas. Neste sentido, este artigo busca expor atividades como o jogo do tabuleiro moderno DIXIT, como estratégia de ensino e aprendizagem da língua na perspectiva de ampliar a capacidade de uso das linguagens, sobretudo em práticas da leitura e produção textual. Teve-se, como aporte teórico, livros que tratam de jogo na educação (BROUGÈRE, 2003; NICOLAU, 2018), a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2018) e as ideias apresentadas por Geraldi (2015) sobre aula como um acontecimento. O percurso do trabalho realizou-se, inicialmente, com a seleção do jogo DIXIT, tendo como diretrizes, para esta seleção, as competências e habilidades para a área de Linguagens conforme a BNCC (BRASIL, 2018). Em seguida, realizou-se o planejamento de atividades de leitura e escrita com este jogo de tabuleiro. Nas propostas de atividades, buscou-se a prática da leitura e da escrita e a promoção do multiletramento.

Palavras-chave: Jogo de tabuleiro. DIXIT. Práticas de leitura e de escrita. Ensino Fundamental

Abstract

One of the most latent changes in recent years concerns the inclusion of new interaction and multiliteracy practices in the context of Basic Education. Modern board games can be a fertile field for these practices. In this sense, this article seeks to expose activities with the modern board game DIXIT, as a teaching strategy and language learning in the perspective of expanding the ability to use languages, especially in reading practices and textual production. The theoretical support was books dealing with games in education

---

[1] Texto apresentado e publicado nos Anais do Congresso Internacional de Letras (IV CONIL/UFMA), realizado em junho/2021.

[2] Graduanda em Letras. Bolsista de Iniciação Científica da Universidade Federal da Paraíba (*Campus* IV). E-mail: gil.mara.2013@hotmail.com

[3]Professora Doutora da Universidade Federal da Paraíba, *Campus* IV. E-mail: rosenicolau.ufpb@gmail.com

(BROUGÈRE, 2003; NICOLAU, 2018), and the Common National Curriculum Base (BRASIL, 2018) and the ideas presented by Geraldi (2015) about class as an event. The route took place through the selection of the DIXIT game, having as guidelines for this selection the competences for the area of Languages (BRASIL, 2018); then, reading and writing activities were planned with this board game. In the proposed activities, the practice of reading and writing and the promotion of multiliteracy is sought.

Keywords: Board game. DIX. Reading and writing practices. Elementary School.

Introdução

Alinhado na perspectiva de alcançar os objetivos do ensino de língua portuguesa, ou seja, de ampliar a capacidade de uso da língua, inclusive das linguagens, sobretudo em práticas da leitura e de produção, vimos nos jogos modernos de tabuleiro um caminho para a dinamização dessas práticas dentro de uma proposta do uso desses jogos como um instrumento multissemióticos. Para tanto, realizamos um plano de trabalho intitulado: *Desenvolvimento de práticas do ensino de língua portuguesa em sala de aula com a utilização das dinâmicas dos jogos de tabuleiro modernos*, por meio do projeto de pesquisa PIBIC-UFPB, intitulado: *Saber ler e escrever está em jogo: ensino de língua portuguesa a partir dos jogos de tabuleiro moderno*; e, dessa forma, contribuir para a inclusão do jogo do tabuleiro modernos ou eurogames, como um instrumento que venha a favorecer o ensino e a aprendizagem da língua de forma mais aplicada e lúdica, por meio das atividades antes, durante e depois do jogo.

O jogo de tabuleiro Dixit, dentre outros, podem ser (re)produzidos em sala de aula, levando à leitura e à produção textual por meio da realização de atividades com o uso de narrativas, com a elaboração de argumentos e de regras dos jogos, e, assim, sendo um instrumento de ensino e aprendizagem da língua, sob a orientação de aporte teórico como a BNCC (BRASIL, 2018) e outros documentos orientadores, buscando colaborar para o aprendizado da língua de forma ampla e dinâmica, também auxiliar na construção do conhecimento e na socialização em sala de aula, envolvendo aspectos cognitivos e afetivos essenciais para a aprendizagem.

Dessa forma, planejamos atividades de linguagem num processo interativo e lúdico com jogos de tabuleiro como um meio para que o professor possa alcançar os objetivos do componente curricular de língua portuguesa de forma interdisciplinar e multimodal. Mas, para isso, as práticas de leitura e de escrita devem ser vistas e abordadas

em sala de aula como um processo, no qual os alunos possam ampliar suas capacidades de uso da língua/linguagens por meio de atividades sugeridas por meio do jogo de tabuleiro. Quanto mais práticas envolvendo gêneros diversos, processos interativos e de socialização, mais autonomia e domínio esses alunos poderem vir a ter com a leitura e a escrita, de forma natural e engajada.

Para a realização deste trabalho foi preciso, inicialmente, ser feita uma pesquisa exploratória com o intuito de conhecer os jogos mais apropriados e disponíveis e de se verificar sua aplicabilidade como instrumento de ensino de língua, em conformidade com os currículos escolares e a BNCC - Base Nacional, Comum Curricular (BRASIL, 2018). Nessa etapa, foi necessário determinar também o público-alvo para quem as atividades se voltariam. Assim, ficou estabelecido do 6º ao 9º ano, por ser a faixa etária que já se envolve muito bem com os jogos de tabuleiro. Para tanto, traçamos como meta o estudo de jogos de tabuleiro apropriados para alunos do Ensino Fundamental - anos finais, visualizando aspectos da língua e de leitura e de produção textual que podem ser trabalhados e o planejamento de atividades envolvendo várias práticas, para o ensino e a aprendizagem da língua de alunos do 6º aos 9º anos do Ensino Fundamental. Visualizamos essa proposta como apropriada para o ensino da língua, como o jogo DIXIT, buscando favorecer a construção de conhecimento linguístico e da prática da leitura e da escrita, bem como promovendo o multiletramento.

Como aporte teórico, para a concretização deste trabalho foram lidos livros que tratam de jogo na educação (BROUGÈRE, 2003; NICOLAU, 2018; entre outros), e a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) quando se volta para o componente curricular Língua Portuguesa e Geraldi (2015) e outros quando tratam sobre aula como um acontecimento e da pedagogia dos multiletramentos (ROJO; MOURA, 2012). Essas bases teóricas apresentamos a seguir.

Por que ensinar usando os eurogames: pressupostos teóricos e orientações curriculares

Os eurogames são jogos abstratos que envolvem muitas vezes narrativas literárias e mitológicas, temas universais e históricos, bem como texto com regras que se baseiam nos processos algoritmos e de português instrumental que, de forma ampla, podem estimular o desenvolvimento de estratégias pessoais de superação de desafios, e, ainda,

permitir, a criação e recriação de novos ambientes interacionais e de aprendizagem para se trabalhar na área de linguagens.

Embora o termo gamificação, em sua raiz *game*, tenha surgido no âmbito das práticas digitais, na prática, tem sido utilizado pelos seres humanos desde a Antiguidade. Como exemplo, podemos citar as Olimpíadas, na Grécia Antiga, que foram resultado de uma gamificação de simulação e treinamento para as guerras.

O jogo, de forma geral, é visto, no contexto escolar, como uma brincadeira, por isso não é muito considerado no ensino da língua, por exemplo; mas, sobre os jogos, Piaget postula que esses não devem ser vistos apenas como uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas como maneiras de fortificar o desenvolvimento intelectual (NICOLAU, 2018).

Destacamos que, essa ideia de ensinar como os jogos de tabuleiro, podem contribuir para uma participação mais efetiva e crítica dos alunos nas práticas contemporâneas de linguagem, bem como na participação deles na construção e divulgação de ideias, informações, alcançando, o que reza a BNCC (2018) que seria torná-los "alguém que toma algo que já existe (inclusive textos escritos), mescla, remixa, transforma, redistribui, produzindo novos sentidos, processo que alguns autores associam à criatividade". (BRASIL, 2018, p.70).

Isso deve ser considerado, uma vez que as práticas de linguagem desse século vêm envolvem novos gêneros e textos multissemióticos, bem como novos formatos de produção, de configuração, de disposição e de interação. Dessa forma, além de aprender a jogar e tirar um aprendizado particular objetivado pelo jogo, o aluno pode realizar um trabalho no componente curricular de língua portuguesa por campos de atuação, conforme proposto pela BNCC (BRASIL, 2018). Por exemplo, no campo da pesquisa, quando se pode realizar na "busca, seleção, validação, tratamento e organização de informação envolvida na curadoria de informação...." (BRASIL, 2018, p. 85); e no campo jornalístico-midiático, por meio de práticas relativas à construção do conhecimento e no desenvolver habilidades de escuta, leitura e produção de textos que circulam neste campo; gerando, assim, interesse por fatos que acontecem na sua comunidade e no mundo, e, consequentemente, desenvolvimento o pensamento crítico. Estes e outros campos contemplam dimensões formativas importantes de uso da linguagem e, por serem as fronteiras entre eles tênues, reconhecemos que em alguns jogos de tabuleiro podem-se trabalhar com vários campos, ou seja, pode haver trânsito entre esses campos.

Entretanto, não basta ao professor levar os jogos para a sala de aula e distribuir com seus alunos e os fazerem jogar, ou seja, para que haja uma aprendizagem significativa, o jogo não pode ser usado de forma aleatória, sem planejamento. A partir dessa visão, buscando colaborar com o professor, pensamos nessa proposta, no sentido de usar o jogo no contexto das aulas de língua portuguesa com os conteúdos previamente organizados pela BNCC, bem como a visão da aula como um acontecimento (GERALDI, 2015) e da pedagogia dos multiletramentos (ROJO; MOURA, 2012).

Para que o aluno seja autônomo, sujeito do seu próprio discurso e do seu conhecimento, conforme Geraldi (2015) é necessário um trabalho que leve em consideração a interação, que os alunos sejam sujeitos ativos, que haja interlocução entre professor e alunos na sala de aula, resultando num debate dinâmico e participativo, sempre em movimento, na busca da construção de um saber por meio da pergunta e indagação. Nesse processo, o professor pode também se tornar parceiro, encorajando seu aluno a buscar a melhor forma de dizer o que pretende dizer e a realizar novas descobertas no campo em estudo. (GERALDI, 2015).

Voltando ao nosso objetivo de aplicar por meio de atividades planejadas como jogos de tabuleiro, no sentido de tornar as aulas mais interativas, na busca da construção de um saber, destacamos que existe uma infinidade de jogos de tabuleiro modernos sendo disponibilizados na internet, por diferentes redes sociais e sites de instituições comprometidas com o acesso a essas práticas lúdicas. Podemos citar como exemplo a Associação Cidade Curiosa, da cidade de Braga, Norte de Portugal, que disponibilizou em seu site, uma boa diversidade de jogos de tabuleiro; alguns deles foram cedidos pelas editoras que os publicaram e outros foram desenvolvidos por *designers* e ilustradores com o objetivo de serem aberto ao uso. Vejamos um deles, o Dixit, selecionado para a nossa proposta de trabalho.

Os eurogames e o Dixit

A partir do século XIX com o processo da Revolução Industrial, diversos jogos de tabuleiro, os eurogames foram produzidos e comercializados. Nesse período, também foram produzidas versões atuais dos jogos mais antigos e de novos jogos mais modernos como, por exemplo, *Monopoly*, conhecido como banco imobiliário, e o *The game oflife*, o famoso jogo da vida. Com a expansão das rotas comerciais, os jogos de tabuleiro foram

se espalhando pelo mundo afora, com novas adaptações e ilustrações, a fim de se encaixarem aos novos povos e culturas. Almeida (2013) afirma que durante a segunda guerra mundial, muitos jogos de estratégias foram criados, bem como de conflito militar e econômico, que ao decorrer do tempo foram ganhando seu espaço no mercado europeu. Assim, além de se encaixarem como um instrumento lúdico e de entretenimento, os jogos acabavam refletindo também nos conflitos que aqueles países vivenciavam em determinado período.

Por conter um alto nível de interação entre os jogadores, os eurogames fazem com que os jogadores instiguem e exercitem o planejamento estratégico tanto no jogo como na vida, utilizando de matrizes e dinâmicas que façam com que esse planejamento se torne mais fácil e compreensível. Durante as partidas, os jogadores se sentem motivados e encorajados pela alegria e pelo prazer do entretenimento, fazendo com que a atividade lúdica e prazerosa, torne-se um ato de aprendizagem de como lidar com seus extintos, conflitos, pensamentos e decisões. Vejamos agora o eurogame denominado Dixit para conhecermos um pouco mais a dinâmica dos jogos de tabuleiro.

Figura 1 – material do jogo Dixit



Fonte: site Ludopedia

Este jogo apresenta cartas com desenhos que despertam a curiosidade dos jogadores, com imagens oníricas. O jogo Dixit foi criado pelo terapeuta e psiquiatra infantil Jean-Louis Roubira em 2002, mas lançado apenas em 2008 na França. O nome deste jogo "Dixit" vem do latim e significa "ele/ela/aquilo disse" que é exatamente do que se trata o jogo, uma grande narração do que o outro diz. Com seus desenhos abstratos em cartas, o jogo dá asas à criatividade dos jogadores fazendo com que eles busquem

imaginar e pensar além do que as cartas mostram. Dixit é um jogo de imaginação e adivinhação, para jogá-lo é preciso ser criativo e usar estratégias para avançar no jogo.

BNCC anos finais do fundamental: competências e habilidades

Para a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018) “nos anos finais do Ensino Fundamental (do 6º ao 9º ano), o adolescente/jovem já participa com maior criticidade de situações comunicativas diversificadas, interage com um número de interlocutores cada vez mais amplos, inclusive no contexto escolar”. É importante que seja dada oportunidade de eles atuarem como indivíduos autônomos e críticos, nesta etapa, para que esses jovens possam vir a assumir um papel importante de protagonistas das práticas da linguagem tanto no âmbito escolar como fora dele, em outros contextos sociais.

Os estudantes dessa faixa etária - entre a infância e a adolescência -, são rodeados de mudanças, físicas, cognitivas e emocionais, e a ampliação das práticas de linguagem na escola, incluindo as que os alunos já possuem, pode fortalecer positivamente para que eles vivenciem novas experiências e aprendizados, no componente de Língua Portuguesa, como nos demais. Um aluno que possui um maior conhecimento de mundo e linguístico consegue se amoldar e exercer novos desafios com êxito; por isso, é de grande importância que as práticas de linguagem especialmente as de leitura, de interpretação, de oralidade e de escrita, sejam cada vez mais trabalhadas em sala de aula.

A BNCC (BRASIL, 2018) aponta para a necessidade de os alunos serem capazes de utilizar os saberes que adquirem na escola, em seu dia a dia, respeitando os princípios universais, como a ética e os direitos humanos. Além disso, a escola deve levar os seus alunos a

> Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (BRASIL, 2018, p.9).

O aluno é convidado a deixar sua zona de conforto dentro da sala de aula e ir muito além de apenas compreender conceito, como: testar soluções, sendo instigado a interagir,

assumindo um perfil participativo na sociedade, de modo que ele seja capaz de construir e expor seus argumentos, expressando seus princípios e valores.

A área de linguagem, apresentada pela BNCC (BRASIL, 2018), é composta pelos seguintes componentes curriculares: Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e, no Ensino Fundamental – Anos Finais, Língua Inglesa. Através do componente de Língua Portuguesa recomenda-se que os alunos ampliem o contato com gêneros textuais de vários campos de atuação, partindo-se de práticas de linguagem já vivenciadas por eles, em direção a novas práticas. Este componente curricular deve garantir que os alunos consigam desenvolver as dez competências específicas estabelecidas ao terminar a sua jornada no Ensino Fundamental. Dentre elas, destacamos a primeira, a terceira e a sétima por estarem mais voltado à leitura e à escrita, o que pretendemos desenvolver nesta proposta. São elas: "1. Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-a como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem"; "3. Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo"; "7. Reconhecer o texto como lugar de manifestação e negociação de sentidos, valores e ideologias" BNCC (BRASIL, 2018, p.87).

Para garantir o desenvolvimento das competências específicas, cada componente curricular apresenta um conjunto de habilidades divididas por ano de estudo. Essas habilidades estão relacionadas a diferentes objetos de conhecimento que podem ser entendidos como os principais conteúdos, conceitos e maneiras que serão trabalhados dentro de cada unidade temática. No contexto escolar, ler e interpretar um texto, apresentar um seminário para a turma, são exemplos de habilidades que os estudantes desenvolvem ao longo da evolução escolar.

Em suma, as habilidades são o objetivo central da aprendizagem a serem alcançadas pelos estudantes até o final da Educação Básica. Para exemplificar vejamos a seguinte situação: um aluno do 6º ano ao estudar o objeto de conhecimento do campo jornalístico-midiático do componente curricular de Língua Portuguesa, irá desenvolver habilidades como, por exemplo, a de "(EF69LP13) Engajar-se e contribuir com a busca de conclusões comuns relativas a problemas, temas ou questões polêmicas de interesse da turma e/ou de relevância social" (BRASIL, 2018, p. 144)

Conforme a BNCC (BRASIL, 2018), o uso de metodologias ativas colaborativas favorece para que os alunos aprendam de forma autônoma e participativa, a partir de problemas e situações reais. Dentre essas situações podem-se incluir os jogos de tabuleiro, que podem ser usados para garantir a aprendizagem dos estudantes nessa fase do Ensino.

A ludicidade mesclada com os conteúdos escolares trabalhados em sala de aula não apenas facilita o aprendizado como também pode ensiná-los novas habilidades, como por exemplo, a habilidade de "(EF69LP14) Formular perguntas e decompor, com a ajuda dos colegas e dos professores, tema/questão polêmica, explicações e ou argumentos relativos ao objeto de discussão para análise mais minuciosa e buscar em fontes diversas informações ou dados que permitam analisar partes da questão e compartilhá-los com a turma" (BRASIL, 2018, p.145) Além de desenvolver habilidades como a que foi citada, os jogos também colaboram para que os alunos ampliem, com mais aptidão, algumas competências.

A BNCC (BRASIL, 2018) afirma que o uso de jogos, como meio de aprendizagem é, sem dúvidas, uma grande iniciativa para o desenvolvimento de relevantes competências gerais e específicas do componente de Língua Portuguesa para a vida do aprendiz, tendo como exemplo a sexta competência específica de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental que certifica que o aluno será apto a "6. Analisar informações, argumentos e opiniões manifestados em interações sociais e nos meios de comunicação, posicionando-se ética e criticamente em relação a conteúdos discriminatórios que ferem direitos humanos e ambientais". Não se pode, entretanto, esquecer-se de ressaltar a importância de saber selecionar os jogos e a maneira como eles serão aplicados de modo que o aprendizado dos alunos possa ser desenvolvido de maneira coletiva.

Atividades com o jogo Dixit: caminhos e propostas

Como mencionado anteriormente, o jogo pode ser um grande aliado quando se trata de ensino e aprendizagem, também vem sendo, cada vez mais, considerado na formação educacional. Já se percebe no meio educacional certo reconhecimento de sua importância por estar relacionada ao desenvolvimento humano em diferentes perspectivas e por ter princípios fundamentais para o desenvolvimento da criança e do adolescente, e, por fim, por vir a contribuir para a formação cognitiva, social e educativa dos alunos. Desse modo, o jogo de tabuleiro Dixit pode ser visto como uma estratégia para o

desenvolvimento de algumas competências e habilidades propostas na BNCC, ao decorrer das atividades realizadas na Educação Básica.

O jogo como instrumento pedagógico pode ser significativo e oferecer inúmeras possibilidades no âmbito educacional pode, também, possibilitar que o professor seja um condutor e estimulador da aprendizagem de maneira lúdica e didática, além de ser uma excelente estratégia para ser adotada em sala de aula auxiliando não apenas no processo de ensino e aprendizagem. Através de um determinado jogo o professor pode reinventar atividades propícias para o conteúdo que está sendo passado para os alunos, no caso do Dixit o professor usaria o seu modelo prático para criar um jogo que pudesse ser aplicado ao conteúdo a ser estudado no momento.

O objetivo do jogo Dixit é despertar, no jogador, a criatividade, imaginação e interpretação; a vista disso, foi elaborada quatro atividades que serão consideradas como elementos motivadores para as práticas de leitura e escrita, que terão como base prática o jogo Dixit em articulação com as competências gerais e as competências específicas da área de linguagens do componente curricular de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental – Anos finais. Com isso, objetiva-se com essas atividades contribuir para a formação dos alunos enquanto seres em constante aprendizado e evolução.

Destacamos aqui dois tipos de atividades que podem ser realizadas pelo professor com o jogo de tabuleiro Dixit. As primeiras devem ocorrer quando se está realizado o jogo e as segundas, com o material do jogo, por exemplo, as cartas presentes neles. Vejamos a descrição das propostas das atividades durante o jogo.

Proposta de atividades para o momento do jogo

Trabalhar com os jogos como um recurso didático é trabalhar com as inúmeras possibilidades que podem ser proporcionadas através deles para um melhor aproveitamento em sala de aula; analisando isso, buscou-se elaborar atividades com o Dixit não apenas com os elementos motivadores de novas atividades a partir do jogo, mas também com atividades realizadas dentro da própria partida do jogo, promovendo atividades de compreensão textual, leitura compartilhada e discussões orais e produção textual. Para tal, foi elaborada uma sequência de seis planos de aulas com a utilização da BNCC (BRASIL, 2018), a fim de apresentar uma proposta relevante de atividades constituídas dentro da partida do jogo Dixit como relatado a seguir:

Rodada Zero: compreendendo o jogo

As seguintes aulas intituladas como: Atividades de Língua Portuguesa com o jogo de tabuleiro Dixit, são voltadas para turmas do 6° ao 9° ano do Ensino fundamental – Anos finais do componente curricular de Língua Portuguesa, cada atividade terá cinquenta minutos de duração por aula. O objetivo da primeira aula é levar os alunos a entenderem o jogo Dixit a partir da leitura e discussão proposta, como também, realizar uma partida do jogo e, em seguida, solicitar que o aluno explique a partida realizada em forma de texto escrito. O tema da primeira aula é: *Compreendendo o jogo*. Ocorrerá da seguinte maneira, a turma será dividida em grupos de no máximo seis pessoas, todos os jogadores precisam conhecer a narrativa do jogo e as suas regras, em seguida um dos jogadores lerá o texto em voz alta e após a leitura propõe-se uma breve discussão sobre as dúvidas e o que foi entendido sobre as normas do jogo. Por fim, é realizada uma partida do jogo para que todos compreendam sobre o seu funcionamento, essa rodada inicial estará valendo e será computada na pontuação final. Como essa proposta, algumas práticas de linguagem estão sendo ampliadas, tais como a de Leitura/Compreensão textual/Produção textual que tem como objeto de conhecimento as estratégias e procedimentos de leitura; estratégias de escrita. Ao final dessa atividade sugestiva espera-se que o aluno seja capaz de desenvolver a respectiva habilidade:
(EF69LP34) Grifar as partes essenciais do texto, tendo em vista os objetivos de leitura, produzir marginálias (ou tomar notas em outro suporte), sínteses organizadas em itens, quadro sinóptico, quadro comparativo, esquema, resumo ou resenha do texto lido (com ou sem comentário/análise), mapa conceitual, dependendo do que for mais adequada, como forma de possibilitar uma maior compreensão do texto, a sistematização de conteúdos e informações e um posicionamento frente aos textos, se esse for o caso. (BRASIL, 2018, p. 151).

Primeira rodada: argumentação em prática

Na segunda aula, é dada continuidade às atividades iniciadas anteriormente, essa será a primeira rodada oficial do jogo e terá duração de cinquenta minutos. O objetivo da segunda aula é levar o aluno a argumentar e discutir a favor das suas escolhas. O tema da

aula é: *Argumentação em prática*. Seria realizado da seguinte maneira, o jogador indicado na rodada da aula anterior anuncia a dica ou expressão da sua carta e os demais jogadores escolhem suas cartas correspondentes e as depositam na mesa, em seguida o jogador indicado recolhe todas as cartas, as embaralha e as recoloca viradas para cima em sequência aleatória, logo após cada jogador faz a sua escolha e escreve um texto sucinto com a descrição e argumentos sobre a carta que considera relativa à palavra ou expressão, o jogador indicado também faz o seu texto argumentando o porquê da sua indicação. Em seguida, os jogadores designam a carta apontada como sendo a do indicado e este anuncia qual a carta correta, nesse momento é realizada a pontuação de cada jogador. Após a revelação da carta, cada um dos jogadores vai ler seu texto, mostrando como se deu a sua percepção e escolha, inclusive o indicado também faz a leitura sobre a sua carta escolhida. E, por fim, após a revelação da carta, cada um dos jogadores vai ler seu texto mostrando como se deu a sua percepção e escolha, inclusive o indicado também faz a leitura sobre a sua carta escolhida. Com essa proposta, algumas práticas de linguagem estão sendo ampliadas, tais como a de Oralidade/ Leitura / Produção de textos que tem como objeto de conhecimento a discussão oral; estratégias e procedimentos de leitura; escrita argumentativa; revisão/edição de texto informativo e opinativo. Ao final dessa atividade sugestiva espera-se que o aluno seja capaz de desenvolver as seguintes habilidades:

(EF69LP25) Posicionar-se de forma consistente e sustentada em uma discussão, assembleia, reuniões de colegiados da escola, de agremiações e outras situações de apresentação de propostas e defesas de opiniões, respeitando as opiniões contrárias e propostas alternativas e fundamentando seus posicionamentos, no tempo de fala previsto, valendo-se de sínteses e propostas claras e justificadas. (BRASIL, 2018, p. 149).

(EF69LP34) Grifar as partes essenciais do texto, tendo em vista os objetivos de leitura, produzir marginálias (ou tomar notas em outro suporte), sínteses organizadas em itens, quadro sinóptico, quadro comparativo, esquema, resumo ou resenha do texto lido (com ou sem comentário/análise), mapa conceitual, dependendo do que for mais adequada, como forma de possibilitar uma maior compreensão do texto, a sistematização de conteúdos e informações e um posicionamento frente aos textos, se esse for o caso. (BRASIL, 2018, p. 151).

(EF69LP08) Revisar/editar o texto produzido – notícia, reportagem, resenha, artigo de opinião, dentre outros –, tendo em vista sua adequação ao contexto de produção, a mídia em questão, características do gênero, aspectos relativos à textualidade, a relação entre as

diferentes semioses, a formatação e uso adequado das ferramentas de edição (de texto, foto, áudio e vídeo, dependendo do caso) e adequação à norma culta. (BRASIL, 2018, p. 143).

Segunda rodada: exercitando o ponto de vista

Ainda dando continuidade a segunda aula, seria realizada a segunda rodada do jogo com duração de cinquenta minutos e grupos divididos em seis pessoas. O objetivo da aula é fazer com que o aluno exercite o contra-argumento, este tipo de argumento é que se opõe a outro ou é apresentado para contestar algo. O tema da aula é: *Exercitando o ponto de vista*. A aula seria realizada da seguinte forma: segue-se a mesma estratégia até a 4° etapa da aula anterior, porém, antes da indicação da carta pelos jogadores, faz-se uma troca dos textos. Em seguida, cada jogador repassa seu texto para o colega da sua esquerda, recebendo o texto do jogador da sua direita, todos fazem a leitura do texto que tem em mãos com a indicação da carta feita pelo colega e decide se vai mudar sua indicação ou se permanecerá com sua escolha. Logo após, são feitas as indicações e, em seguida, o jogador indicado anuncia a carta certa e faz-se a pontuação. Por fim, cada jogador vai ler o texto que recebeu do colega, fazendo considerações: porque concordou ou não com aquela indicação e se os argumentos foram convincentes ou não. Através dessa proposta algumas práticas de linguagem serão ampliadas, tais como a da Oralidade/ Leitura que tem como objeto de conhecimento Estratégias e procedimentos de leitura; Participação em discussões orais de temas controversos de interesse próprio; Formação de opinião e senso crítico; Discussão oral. Ao final dessa atividade sugestiva espera-se que o aluno seja capaz de desenvolver as seguintes habilidades:

(EF69LP15) Apresentar argumentos e contra-argumentos coerentes, respeitando os turnos de fala, na participação em discussões sobre temas controversos e/ou polêmicos. (BRASIL, 2018, p.145).

(EF69LP25) Posicionar-se de forma consistente e sustentada em uma discussão, assembleia, reuniões de colegiados da escola, de agremiações e outras situações de apresentação de propostas e defesas de opiniões, respeitando as opiniões contrárias e propostas alternativas e fundamentando seus posicionamentos, no tempo de fala previsto, valendo-se de sínteses e propostas claras e justificadas. (BRASIL, 2018, p.149).

(EF69LP34) Grifar as partes essenciais do texto, tendo em vista os objetivos de leitura, produzir marginálias (ou tomar notas em outro suporte), sínteses organizadas em itens, quadro sinóptico, quadro comparativo, esquema, resumo ou resenha do texto lido (com ou sem comentário/análise), mapa conceitual, dependendo do que for mais adequada, como forma de possibilitar uma maior compreensão do texto, a sistematização de conteúdos e informações e um posicionamento frente aos textos, se esse for o caso. (BRASIL, 2018, p151).

Terceira rodada (argumentos e consenso)

Na terceira aula, com duração de cinquenta minutos, o objetivo é fazer com que os alunos avaliem os pontos de vista e a maneira como se pode chegar a um consenso através de um debate, exercitando a argumentação e senso crítico. O tema da aula é: *Argumentos e consenso*. Seria realizado da seguinte maneira: após a 4° etapa concluída, cada jogador vai ler em voz alta seu texto e, em seguida, todos vão fazer observações e comentários em busca de um consenso. Feito isso, algumas perguntas seriam pauta da discussão compartilhada. Tais como: é possível chegar a um consenso com o que se tem a partir das percepções e argumentos? O grupo consegue, pelos textos, chegar à indicação de uma única carta? As práticas de linguagem ampliadas nessa atividade são: oralidade (debate) / leitura, tendo como objeto de conhecimento a participação em discussões orais com temas controversos/ polêmicos; e estratégias e procedimentos de leitura. Ao final dessa atividade sugestiva espera-se que o aluno seja capaz de desenvolver as seguintes habilidades:

(EF69LP15) Apresentar argumentos e contra-argumentos coerentes, respeitando os turnos de fala, na participação em discussões sobre temas controversos e/ou polêmicos. (BRASIL, 2018, p. 145).

(EF69LP34) Grifar as partes essenciais do texto, tendo em vista os objetivos de leitura, produzir marginálias (ou tomar notas em outro suporte), sínteses organizadas em itens, quadro sinóptico, quadro comparativo, esquema, resumo ou resenha do texto lido (com ou sem comentário/análise), mapa conceitual, dependendo do que for mais adequada, como forma de possibilitar uma maior compreensão do texto, a sistematização de conteúdos e informações e um posicionamento frente aos textos, se esse for o caso. (BRASIL, 2018, p. 151).

Compartilhando experiências e momentos vivenciados a partir do jogo

Na quarta aula realizada o objetivo é estimular a troca comunicativa entre os alunos a partir da experiência vivenciada por meio do jogo Dixit, a atividade terá duração de cinquenta minutos. O tema da aula é: *Compartilhando experiências e momentos vivenciados a partir do jogo*. Ocorrerá da seguinte forma: A aula seria iniciada com uma roda de conversa e troca comunicativa compartilhada. Os alunos descrevem sobre suas experiências a partir do jogo Dixit. Após isso, o professor faria perguntas sobre o momento mais marcante/empolgante da partida, ao final da roda de conversa a atividade seria finalizada com os alunos escrevendo uma pequena síntese do que mais lhe interessou ou chamou atenção no jogo. Por meio dessa proposta, algumas práticas de linguagem estão sendo ampliadas, tais como a de oralidade/ produção textual, que tem como objeto a participação em discussões orais de temas controversos de interesse próprio; revisão/edição de texto informativo e opinativo. Ao final dessa atividade sugestiva, espera-se que o aluno seja capaz de desenvolver as seguintes habilidades:

(EF69LP15) Apresentar argumentos e contra-argumentos coerentes, respeitando os turnos de fala, na participação em discussões sobre temas controversos e/ou polêmicos. (BRASIL, 2018, p. 145).

(EF69LP08) Revisar/editar o texto produzido – notícia, reportagem, resenha, artigo de opinião, dentre outros –, tendo em vista sua adequação ao contexto de produção, a mídia em questão, características do gênero, aspectos relativos à textualidade, a relação entre as diferentes semioses, a formatação e uso adequado das ferramentas de edição (de texto, foto, áudio e vídeo, dependendo do caso) e adequação à norma culta. (BRASIL, 2018, p. 143).

Qual a finalidade do jogo Dixit?

Na quinta e última aula das atividades de Língua Portuguesa elaboradas com a utilização do jogo de tabuleiro Dixit, o objetivo da aula é debater com os alunos as suas opiniões e suposições sobre o jogo. A atividade também terá duração de cinquenta minutos e o tema da aula é: *Qual a finalidade do jogo Dixit?* No quadro, o professor escreve “Qual a finalidade do jogo Dixit?” e, em seguida, promove um debate acerca do

tema, os alunos irão expor suas opiniões e argumentos sobre o tema. O debate encerraria quando cada aluno descrevesse um ponto crucial sobre o jogo. Por meio dessa proposta a prática da oralidade estaria sendo ampliada durante a realização da atividade, tendo como objeto de conhecimento a participação em discussões orais de temas controversos de interesse próprio. Ao final dessa atividade sugestiva espera-se que o aluno seja capaz de desenvolver a seguinte habilidade:

(EF69LP13) Engajar-se e contribuir com a busca de conclusões comuns relativas a problemas, temas ou questões polêmicas de interesse da turma e/ou de relevância social. (BRASIL, 2018, p. 145).

Essas atividades foram planejadas para serem realizadas durante o jogo Dixit em sala da aula com a reprodução deste jogo promovendo o multiletramento.

Considerações finais

Com este trabalho, mostramos que os jogos de tabuleiro podem ser aplicados em sala de aula com um planejamento prévio, que leve o aluno à interação, por meio da linguagem oral e visual; bem como a um trabalho com a leitura e a escrita, proporcionado uma aprendizagem mais lúdica e dinâmica.

As propostas desenvolvidas, como o jogo Dixit, foram todas voltadas para as aulas do componente curricular de Língua Portuguesa, no sentido de conduzir os alunos do 6º ao 9º ano às habilidades e competências propostas pela BNCC (2018). Com a descrição de ações planejadas durante o jogo, almejamos que os alunos aprendam a apresentar seu ponto de vista, seus argumentos e contra-argumentos, e a chegar a conclusões, durante o jogo, de forma interativa e colaborativa, atividades que vão além do que é proposto pelo jogo.

Referências

ALMEIDA, Mariana. **O grande mercador:** desenvolvimento de jogo de tabuleiro com temática medieval (manuscrito). Trabalho de conclusão de curso (graduação em desenho industrial) Universidade de Brasília, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **BNCC - Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF: MEC, 2018.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

GERALDI, J.W. **A aula como Acontecimento**. São Paulo: Pedro & João Editores, 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura**.** São Paulo: Perspectiva, 2004.

METROPOLY. **Dixit, o estranho jogo de francês que conquistou multidões**. São Paulo, 2018. Disponível em: https://www.metropolybar.com.br/dixit-o-estranho-jogo-frances-que-conquistou-multidoes Acesso em: 28 dez. 2020.

NICOLAU, Marcos. **Ludosofia:** a sabedoria dos jogos**.** 2. ed. João Pessoa: Ideia Editora, 2018. Disponível em: https://ludosofia.com.br/livros/

ROJO, R. **Pedagogia dos multiletramentos**: diversidade cultural e de linguagem na escola. In: ROJO, R.; MOURA, E. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.